

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas dan maju. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk itu perlu diimbangi dengan mutu pendidikan yang lebih baik.

Dalam era globalisasi sekarang ini, tingkat kompetisi semakin tajam, begitu juga dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Proses pembelajaran di sekolah sampai saat ini cenderung berpusat pada guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi-materi dan siswa diberi tanggung jawab untuk menghafal semua pengetahuan. Penguasaan materi berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang mereka pelajari bukan mengetahuinya.

Seperti yang tertera dalam UU Sisdiknas no 20 tahun 2003 pasal 4 ayat 5 dan 6:

Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.

Dari isi UU Sisdiknas tersebut telah disebutkan salah satunya adalah mengembangkan budaya berhitung dalam mata pelajaran matematika.

Semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah itu penting dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika diberikan di semua sekolah, baik di jenjang pendidikan dasar, maupun pendidikan menengah. Akan tetapi, matematika merupakan suatu mata pelajaran yang selama ini paling banyak ditakuti oleh sebagian siswa karena dianggap sulit. Mereka enggan belajar berhitung sehingga pada akhirnya tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang matematika.

Matematika diajarkan sejak awal anak masuk sekolah karena pelajaran tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dilihat dari hasil ulangan harian mengenai perkalian menunjukkan bahwa dari 10 siswa kelas 4 SD Negeri 1 Jagalan Kecamatan Karangnongko yang mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 60$) hanya 3 siswa, sedangkan 7 siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

Rendahnya hasil belajar perkalian siswa kelas 4 di SDN 1 Jagalan Kecamatan Karangnongko disebabkan karena :

1. Nilai rata-rata perkalian kelas 4 masih tergolong rendah yaitu dibawah KKM (60).
2. Guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional yaitu ceramah dan berpusat pada guru.
3. Belum menggunakan media jarimatika.

Rendahnya hasil belajar perkalian ini perlu diperbaiki karena matematika merupakan dasar dari bidang-bidang yang lain. Matematika merupakan pintu gerbang untuk menguasai bidang lain sehingga perlu ditingkatkan pemahamannya.

Berdasarkan sebab-sebab di atas maka guru perlu menggunakan media yang cocok untuk memudahkan siswa dalam menghitung perkalian. Salah satu media yang dipakai adalah dengan menggunakan media jarimatika. Alatnya tidak perlu dibeli, tidak akan hilang dan bisa dibawa kemana-mana.

Jarimatika adalah suatu cara menghitung matematika dengan menggunakan alat bantu jari. Dengan jarimatika, siswa mampu mengerjakan soal hitungan terutama perkalian dengan cepat, cermat dan tepat. Media jarimatika ini selain fleksibel juga tidak memberatkan memori otak saat digunakan dan menunjukkan tingkat keakuratan yang tinggi. (Dwi Sunar Prasetyono, 2008: 30). Penggunaan media jarimatika diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas 4.

Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi untuk meneliti tentang “Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Media Jarimatika pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 4 SDN 1 Jagalan Kecamatan Karangnongko Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

Apakah melalui media jarimatika dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas 4 di SDN 1 Jagalan Kecamatan Karangnongko Klaten Tahun Ajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

Untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui media jarimatika pada pembelajaran matematika siswa kelas 4 SDN 1 Jagalan Kecamatan Karangnongko Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, akan memberikan manfaat diantaranya :

b. Secara Teoritis

Dengan menggunakan media jarimatika akan meningkatkan kreativitas siswa.

c. Secara Praktis

Manfaat penelitian secara praktis ini masih bisa dipisahkan lagi, diantaranya :

1) Bagi Siswa

- a) Siswa lebih mudah menyelesaikan soal perkalian dengan menggunakan media jarimatika.
- b) Dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.
- c) Jarimatika bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Bagi Guru

- a) Guru lebih efektif dalam mengajarkan pembelajaran berhitung.
- b) Membantu guru berkembang secara profesional dalam mengajar.

3) Bagi sekolah

- a) Sekolah akan mempunyai lulusan siswa-siswi yang terampil berhitung.
- b) Meningkatkan mutu sekolah, karena adanya peningkatan atau kemajuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah.